Arcade Classic MX

Manual de instruções

Aviso importante

Leia estas notas antes de usar o jogo ou deixar que os seus filhos joguem com ele!

Algumas pessoas são susceptíveis à ocorrência de **ataques epilépticos ou lapsos de consciência** em casos específicos de exposição a determinados tipos de luz intermitente ou outros efeitos de luz. Essas pessoas podem sofrer um ataque quando usam jogos de computador ou de vídeo. Isso também pode afectar pessoas cujo historial médico não revele epilepsia até à data e que nunca tenham sofrido ataques epilépticos. Se você ou um membro da sua família alguma vez tiverem sido afectados por sintomas possivelmente relacionados com epilepsia (por ex., lapsos de consciência ou ataques) ao serem expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de usar o jogo. As crianças devem sempre ser vigiadas pelos pais quando usem jogos de computador ou de vídeo. Se você ou os seus filhos, ao usarem um jogo de computador ou de vídeo, sofrerem sintomas como sensação de tontura, dificuldades de visão, palpitação dos olhos ou dos músculos, perda de consciência, desorientação ou qualquer forma de movimentos ou convulsões involuntários, **desligue imediatamente o aparelho** e consulte o seu médico antes de voltar a jogar.

Precauções ao usar o produto

- ☺ Não aproxime demasiado os olhos do ecrã.
- ☺ Não jogue quando estiver cansado ou tiver dormido pouco.
- ☺ Certifique-se de que a sala em que jogar esteja sempre bem ventilada.
- ☺ Após cada hora de utilização de um jogo de vídeo, senão antes, faça um intervalo de pelo menos 10-15 minutos.

Índice

1 Introdução e configuração

Felicitações pela tua nova consola de jogos. Esperamos que venhas a divertir-te muito com ela. Segue as instruções deste manual para fazer o melhor uso possível do produto.

1.1 Verificação do conteúdo do produto

A embalagem contém os seguintes artigos:

☺ Consola de jogos
☺ Manual de instruções

1.2 Alimentação eléctrica

1.2.1 Instalação das pilhas

☺ Segura cuidadosamente a consola na palma da mão e abre o compartimento das pilhas, empurrando a patilha do fecho e fazendo-a deslizar para se abrir; depois, podes levantar a tampa.
☺ A ARCADE CLASSIC requer 3 pilhas de 1,5V do tipo "AAA" ou "LR03".
☺ **IMPORTANTE: a cada troca de pilhas, usa um objecto pontiagudo para premires o botão ACL oculto no interior do compartimento (por baixo da pilha do lado esquerdo): isso ajudará a eliminar qualquer corrente residual na consola.**
☺ Ao introduzires as pilhas, certifica-te de que o fazes com a polaridade correcta (+/-). A posição das pilhas deve corresponder aos símbolos do diagrama do interior do compartimento.
☺ Fecha a tampa do compartimento das pilhas.

.

1.2.2 Uso de pilhas recarregáveis

Aconselhamos veementemente o uso de pilhas alcalinas. Não aconselhamos pilhas recarregáveis, dado que estas apenas possuem uma voltagem de 1,2 e por isso não fornecem alimentação suficiente à consola.
Se optares por usar pilhas recarregáveis (o que não é recomendado pelo fabricante), elas não danificarão a consola, mas esta poderá funcionar de modo anormal. Em qualquer caso, o período de duração (ainda que sejam do tipo especial, com uma capacidade superior a 650 mAh) será consideravelmente mais curto do que o das pilhas normais.

1.2.3 Vida útil das pilhas

Em regra, as pilhas durarão várias horas, mas isso depende de variados factores.
Em primeiro lugar, depende do uso regular de pilhas de boa qualidade. Além disso, a vida útil das pilhas é influenciada pelo volume do som. Se ignorares o nosso conselho e usares pilhas recarregáveis, o tempo útil de jogo será provavelmente mais curto do que com pilhas alcalinas de boa qualidade, já que a voltagem das pilhas recarregáveis é de apenas 1,2.
As ocorrências seguintes são indicativas de pilhas com pouca carga:

- ☺ O brilho e o contraste do ecrã TFT diminuem
- ☺ A consola desliga subitamente ou regressa ao ecrã inicial no decurso de um jogo
- ☺ A consola não liga

Nestes casos, substitui as pilhas para que a consola volte a funcionar devidamente. **Nota:** O botão ACL deve ser premido a cada troca de pilhas.

1.2.4 Informações importantes sobre pilhas

- ☺ As pilhas apenas devem ser instaladas por um adulto.
- ☺ Use apenas pilhas do tipo recomendado (3 x AAA) e nunca misture pilhas usadas e novas.
- ☺ As pilhas devem sempre ser introduzidas com a polaridade correcta (+ ou -).
- ☺ As pilhas gastas devem ser retiradas tão depressa quanto possível.
- ☺ Os terminais de fornecimento não devem ser sujeitos a curto-circuito.
- ☺ Se a ARCADE CLASSIC não for usada por uma semana ou mais, as pilhas devem ser removidas.
- ☺ Existe a possibilidade de que a unidade seja sujeita a uma carga electrostática. Se isso ocorrer, reinicie a unidade, retirando as pilhas e premindo o botão ACL no compartimento das pilhas; depois de

reintroduzir as pilhas, a unidade já deve voltar a funcionar normalmente.

☺ Deve retirar do jogo as pilhas recarregáveis antes de proceder ao seu carregamento.

☺ As pilhas recarregáveis devem ser carregadas sob supervisão de adultos.

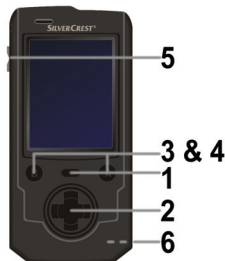
☺ **Nunca elimine pilhas usadas com o lixo caseiro.** As pilhas velhas devem ser eliminadas através dos postos de recolha pública adequados. Isto também se aplica às baterias de aparelhos avariados.

☺ Lembre-se de proteger o ambiente!

1.3 Os controlos e as suas funções

1.3.1 Visão geral

A ARCADE CLASSIC integra os seguintes elementos de controlo:

01 – Botão de reiniciar
02 – Painel de controlo
03 – A
04 – B
05 – Controlo de volume
06 – Botão ACL (Limpar tudo)
(no compartimento das pilhas)

1.3.2 Descrição das funções

Tecla	Descrição
Tecla de reiniciar	Para ligar/desligar a unidade ou regressar ao menu principal; também para reiniciar a unidade em caso de mau funcionamento.
Botão ACL	Localizado no interior do compartimento das pilhas, por baixo da pilha do lado esquerdo. Para reiniciar completamente a consola de jogos; também para ser premido em cada troca de pilhas.

Painel de controlo	As funções variam de jogo para jogo; normalmente usado para mover as personagens dos jogos e para seleccionar opções.
A	No menu: seleccionar e iniciar um jogo. Durante o jogo: executar a acção normal requerida pelo jogo no momento; também serve para confirmar a opção seleccionada.
B	Executa a segunda acção do jogo (não aplicável a todos os jogos).
Controlo de volume	Para aumentar o volume, empurra o interruptor do lado esquerdo para cima; para diminuir, empurra-o para baixo.

2 Resolução de problemas

<u>A consola não liga</u>
Verifica se as pilhas estão correctamente instaladas (presta atenção à polaridade!) e se a carga é suficiente. Se necessário, introduz pilhas novas. Verifica se premiste correctamente a tecla de ligar/desligar. Activaste devidamente o botão ACL durante a troca de pilhas?

<u>A imagem aparece anormalmente</u>
Pode ocorrer frequentemente carga electrostática. Isso pode provocar tremulação da imagem, riscos através da mesma ou cores distorcidas.
Se for esse o caso, desliga e volta a ligar a ARCADE CLASSIC ou prime duas vezes a tecla REINICIAR (RESET). Se o problema persistir, talvez tenhas de substituir as pilhas e premir o botão ACL.

<u>A imagem perde brilho e contraste</u>
As pilhas estão gastas e precisam de ser substituídas.

<u>O altifalante tem um som metálico</u>
Talvez tenhas elevado demasiado o volume. Roda o botão no sentido oposto para o reduzir.

<u>A consola retorna automaticamente ao ecrã inicial</u>
As pilhas podem estar gastas e precisam de ser substituídas.

Um jogo não arranca devidamente ou “bloqueou”
Prime a tecla REINICIAR (RESET) e recomeça o jogo.
Tem em atenção que podes ter usado os comandos errados. Lê atentamente as instruções do jogo em questão.
Verifica também se as pilhas estão gastas!

3 Cuidados com o produto

Para garantir um desfrute duradouro da tua ARCADE CLASSIC, observa os seguintes conselhos na sua utilização:

- ☺ Nunca deixes que a consola se molhe.
- ☺ Protege-a do frio, do calor e da luz solar directa.
- ☺ Não transportes a tua ARCADE CLASSIC sem protecção (por exemplo, numa mochila ou num saco de mão), pois o ecrã pode ser facilmente riscado por outros objectos.
- ☺ Recomendamos que cubras o ecrã com uma película protectora transparente, do tipo usado em telemóveis, e que transportes a consola num estojo apropriado (como os das câmaras digitais).
- ☺ Em nenhuma circunstância faças pressão sobre o visor, já que o ecrã TFT é muito sensível.
- ☺ Não primas os botões com demasiada força.
- ☺ Não deixes cair a tua ARCADE CLASSIC.
- ☺ Nunca abras a consola.
- ☺ Não deixes que a consola se suje.
- ☺ Para a limpar, usa sempre um pano seco (preferivelmente de microfibras).

4 O software da ARCADE CLASSIC

A tua consola de jogos integra 12 emocionantes jogos de várias categorias. Apresentamos seguidamente uma breve descrição dos jogos e o seu modo de funcionamento.

4.1 Ligar e seleccionar um jogo

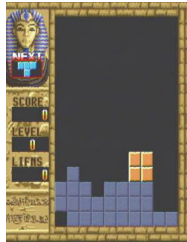
Depois de ligares a unidade, é exibido o tema de introdução, seguido pelo menu principal.
Podes agora seleccionar um dos 12 jogos. Para o fazeres, destaca-o com o cursor e prime A ou B para confirmares. Agora podes começar!

4.2 Descrições dos jogos

4.2.1 Dingle Hunt

Está a decorrer no espaço uma batalha selvagem. Tu controlas a rota da tua nave espacial por entre os planetas, tentando destruir qualquer nave inimiga. Ao mesmo tempo, recolhe as bolas azuis para aumentares o teu nível de energia. Se recolheres duas bolas em simultâneo, aumentas o teu poder de fogo.

Teclas: A ou B: disparar
Painel de controlo: mover

4.2.2 Egypt Legend

Do topo caem blocos com 7 formas diferentes. Usa-os para preencheres todos os espaços em baixo; só as linhas completas desaparecerão. Tenta impedir que as linhas com espaços vazios se acumulem e cheguem ao topo.

Teclas:
A: rodar à direita
B: rodar à esquerda
Painel de controlo: controlo de direcção, acelerar

4.2.3 Space Craft

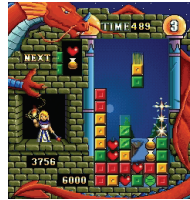
Manobra a tua nave através do campo de batalha; dispara e destrói a nave inimiga. Mas tem cuidado: o inimigo riposta; evita a todo o custo ser atingido para alcançares o nível seguinte.

Teclas:
A ou B: disparar
Painel de controlo: controlo de direcção

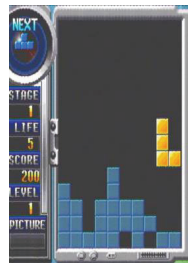
4.2.4 Zodiac Dreamers

Move a tua almofada de lançamento para um lado e para o outro para catapultares a bola na direcção certa, destruindo os blocos-alvo no topo. Para chegares ao nível seguinte, deves destruir todo o muro.

Teclas:
A ou B: disparar
Painel de controlo: controlo de direcção

4.2.5 Gem World

Diamantes de formas diferentes e outros objectos caem do topo. Posiciona-os de forma a agrupares tantas formas semelhantes quanto possível. Com o número suficiente de formas semelhantes, esses grupos desintegrar-se-ão. Impede que os objectos encham o ecrã.

Teclas: A: rodar à direita
B: rodar à esquerda
Painel de controlo: controlo de direcção

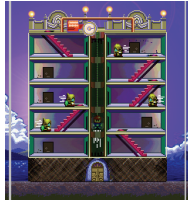
4.2.6 Stack Master

Do topo caem blocos com 7 formas diferentes. Usa-os para preencheres a linha de baixo; só as linhas sólidas desaparecerão. Tenta impedir que os blocos se acumulem e cheguem ao topo.

Teclas:
A: rodar à direita
B: rodar à esquerda
Painel de controlo: controlo de direcção

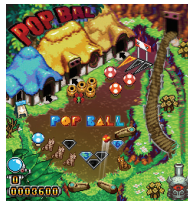
4.2.7 Double Punch

Este jogo é composto por duas partes. Rodeia os quadrados individuais para os capturares ou recolheres pontos. Ao mesmo tempo, deves lutar contra o inimigo ou fugir dele. A personagem do jogo deixará pegadas para te mostrar o caminho já percorrido.

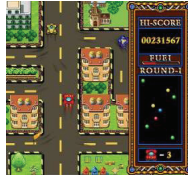
Teclas: A ou B: disparar
Painel de controlo: controlo de direcção

4.2.8 Code Eagle

Há duas vistas ou perspectivas: uma vista transversal e uma vista a partir do topo. Passa pelo portão e usa o elevador ou as escadas para fugires ao inimigo e alcançares outro andar. Recolhe todas as ferramentas para chegares ao telhado do edifício, onde está escondido o tesouro, antes de fugires do castelo.

Teclas: A ou B: abrir a porta, entrar
Painel de controlo: mudar de direcção

4.2.9 Pop Ball

Recolhe pontos, mantendo a bola em movimento entre os objectos e obstáculos durante tanto tempo quanto possível. A bola é mantida em jogo através dos flippers esquerdo e direito.

Teclas:
A: flipper direito
B: flipper esquerdo
Painel de controlo: carregar uma bola

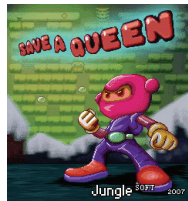
4.2.10 Gogogo

Usa o teu veículo para fugires aos perseguidores e, ao mesmo tempo, recolheres 10 bandeiras para ascenderes ao nível seguinte.

Teclas: A ou B: abrandar, travar
Painel de controlo: mudar de direcção

4.2.11 Go Soccer

Recolhe pontos, mantendo a bola em jogo durante tanto tempo quanto possível, deixando-a tabelar entre os jogadores. Usa o flipper apropriado para atirares a bola à baliza do adversário.

Teclas:
A: flipper direito
B: flipper esquerdo
Painel de controlo: lançar a bola

4.2.12 Save a Queen

A Princesa Lola está aprisionada numa gaiola. Abre caminho até à gaiola, evitando os blocos em movimento e, ao mesmo tempo, recolhendo todos os diamantes. Mas tem cuidado: o inimigo espreita por entre os blocos. Por fim, deves derrotar o monstro antes de poderes salvar a Princesa Lola.

Teclas: A ou B: disparar
Painel de controlo: subir, descer

4.3 Interromper um jogo e desligar a consola

Para interromperes um jogo, prime a tecla REINICIAR. Regressarás ao menu principal.

A unidade também pode ser completamente desligada premindo e segurando a tecla de ligar (ON).

5 Condições da garantia

Adquiriu um produto de qualidade de um dos melhores fabricantes de jogos electrónicos. Adicionalmente aos seus direitos legais, oferecemos com este produto uma garantia de fabricante de 36 meses, segundo as condições seguintes:

1) Responsabilizamo-nos por danos ou deficiências do aparelho, que sejam provadamente provenientes de defeito de fabrico, caso estes nos sejam comunicados dentro do prazo de garantia e imediatamente após serem detectados.
2) A Garantia não se aplica a pilhas e partes facilmente quebráveis, tais como vidro ou plástico. Não se aplica a garantia quando se trata de descrições de produtos que se desviem levemente destes mas que não interfiram no valor ou uso do aparelho, ou quando estes sejam expostos a água ou danos através de químicos ou exposições eléctricas, assim como quaisquer outras condições adversas externas.
3) A prestação de garantia é dada através de reparação das peças ou substituição de peças novas, à nossa escolha. Aparelhos para reclamação devem ser entregues no local de compra ou enviados para o nosso posto de serviço. As peças substituídas passam a ser nossa propriedade.
4) Em caso de reclamação terá de apresentar/enviar o talão de compra com data de compra ou envio.
5) O direito a garantia deixa de ser válido se forem feitas reparações ou intervenções no aparelho por pessoas não autorizadas.
6) A intervenção de um serviço de garantia não prolonga a mesma, nem renova a garantia. O tempo de garantia para peças substituídas termina na mesma data do aparelho inteiro.
7) Outros casos de direitos a garantia, nomeadamente por danos provocados fora do aparelho, não estão previstos na lei, não sendo por isso abrangidos pela garantia.

8) Mesmo depois de expirado o período de garantia, pode continuar a enviar uma unidade avariada para a nossa morada de reparações; contudo, em tal caso, as inspecções e reparações ficam sujeitas a pagamento.
9) Caso surjam dúvidas sobre a utilização do produto que não estejam devidamente explicadas nas instruções de utilização, convidamo-lo a ligar para a linha de assistência da MILLENNIUM no seu país. O número pode ser encontrado no cartão de garantia separado.

Não deite electrodomésticos velhos ou estragados no lixo doméstico. Electrodomésticos velhos ou usados devem ser levados para um posto autorizado de recolha.

Atenção!

Não adequado para crianças menores de 3 anos, devido ao perigo de ingestão de peças pequenas.

Conserve este manual em boas condições, dado que contém informações importantes.

Certificado de Conformidade EU

Os fabricantes certificam por esta via que este produto está conforme com os requisitos básicos e outras normas relevantes descritos nas directivas 88/378/eec (brinquedos) e 89/336/eec (EMC).

Isenção de responsabilidade por alterações e erros

Este manual de instruções foi cuidadosamente compilado e verificado para garantir a exactidão do conteúdo. No entanto, caso contenha erros inesperados, não aceitamos qualquer responsabilidade.

Visite o nosso sítio da Internet:

www.millennium2000.de